

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-253610

(43)Date of publication of application : 21.09.1999

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 10-064911

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 16.03.1998

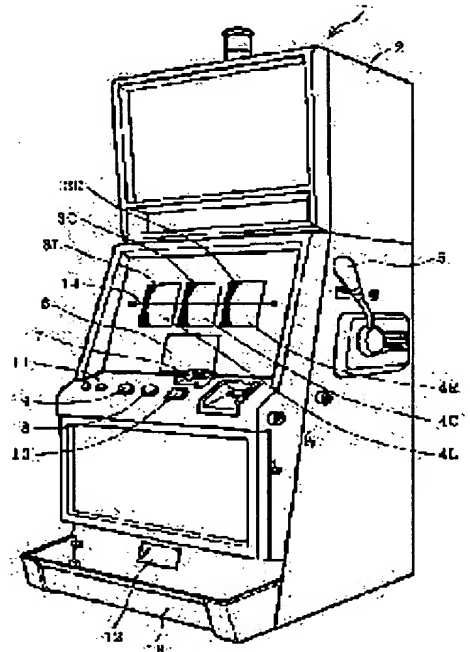
(72)Inventor : OSAWA AKIRA

## (54) GAME MACHINE

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game machine where a normal game is related to the secondary one and furthermore the interest of the whole game is enhanced by enabling the playing of the secondary game being independent of the normal one by means of a variable display device for displaying patterns required in the game to widen the width of profit gaining in a game player and also starting the secondary game in accordance with display at the time of stopping variable display by means of variable display devices.

**SOLUTION:** The game machine 1 is provided with the variable display devices 4L, 4C and 4R for variably displaying the plural patterns required for the game, a control means for controlling the variable display of the variable display devices and a display equipment 6 displaying an optional image. The image to be displayed in the display equipment 6 is the necessary display for the secondary game being independent of the normal one by the variable display devices 4L, 4C and 4R and decided in accordance with display at the time of stopping the variable display of the devices.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-253610

(43)公開日 平成11年(1999)9月21日

(51)Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 6

F I

A 6 3 F 5/04

5 1 6 F

5 1 6 D

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 15 頁)

(21)出願番号 特願平10-64911

(22)出願日 平成10年(1998)3月16日

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 大澤 章

東京都江東区有明3-1-25

(74)代理人 弁理士 堀 進 (外1名)

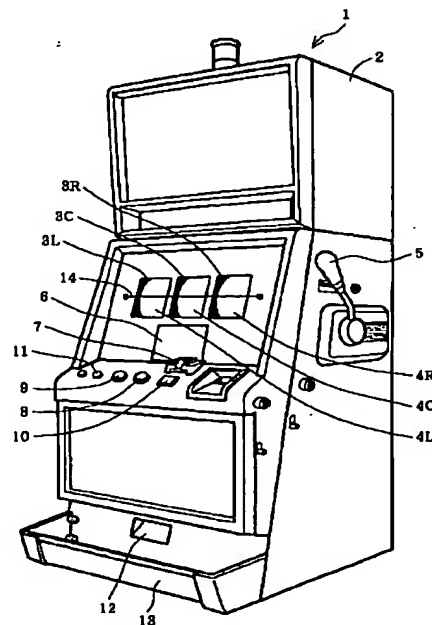
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 遊技に必要な図柄を表示する可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技を行えるようにして遊技者の利益獲得の幅を広げると共に、二次遊技は可変表示装置による可変表示の停止時の表示に対応して開始することで通常遊技と二次遊技を関連させ、遊技全体の興趣を一層高める遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機1は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置4L、4C、4Rと、可変表示装置の可変表示を制御する制御手段と、任意の画像を表示可能な表示器6とを具備する。この表示器6に表示される画像は、可変表示装置4L、4C、4Rによる通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示であり、可変表示装置4L、4C、4Rの可変表示の停止時の表示に対応して決定される。

FIG. 1



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する制御手段と、任意の画像を表示可能な表示手段とを具備し、該表示手段に表示される画像は、前記可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示であって、前記可変表示装置の可変表示の停止時の表示に対応して決定されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】請求項 1 記載の遊技機において、前記可変表示の停止時に特定の図柄が所定の位置に表示された時、前記表示手段により前記二次遊技を開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】請求項 1 記載の遊技機において、前記可変表示装置は、前記複数の図柄を縦方向に可変表示する変動表示部を横方向に複数並列配置して構成され、前記表示手段は、前記複数の変動表示部の各々の停止時の図柄表示位置に対応した複数の升目を表示する表示画面を有することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】請求項 1 記載の遊技機において、前記可変表示装置は、前記複数の図柄を表示する複数の表示部を横方向に並列配置して構成され、前記表示手段は、前記複数の表示部の各々の位置に対応して横方向に並列配置された複数の升目を一組とし、その組を縦方向に複数配置して構成された升目を表示する表示画面を有することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】請求項 3 又は 4 記載の遊技機において、前記表示手段は、前記二次遊技の開始後、前記可変表示の停止時に所定の図柄が出現する毎に、該所定の図柄と同じシンボル画像を、前記表示画面における該所定の図柄の表示位置に対応した升目の中に表示し、該升目の中にシンボル画像が表示されている時は新たに表示しないことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】請求項 5 記載の遊技機において、前記所定の図柄は前記複数の図柄のうち予め定めた図柄であることを特徴とする遊技機。

【請求項 7】請求項 6 記載の遊技機において、前記表示画面が所定の終了条件を満たした時、遊技者に利益を与えることを特徴とする遊技機。

【請求項 8】請求項 7 記載の遊技機において、前記遊技者に与えられる利益は前記所定の図柄の種類によって異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 9】請求項 7 記載の遊技機において、前記所定の終了条件は、前記表示画面内の予め定めた升目が所定のシンボル画像を表示している状態であることを特徴とする遊技機。

【請求項 10】請求項 7 記載の遊技機において、前記表示画面が前記所定の終了条件を満たした後、前記制御手段は前記表示画面を初期画面に戻すリセット処理を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 11】請求項 10 記載の遊技機において、前記

リセット処理により、前記表示画面内の升目を埋めたシンボル画像の表示を全て消去することを特徴とする遊技機。

【請求項 12】請求項 10 記載の遊技機において、前記リセット処理により、前記表示画面内の升目を埋めたシンボル画像の表示を全て消去した後、任意の升目に前記シンボル画像を表示することを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

10 【発明の属する技術分野】本発明は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、この可変表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチスロ、ビデオポーカーその他の遊技機に関する。

【0002】

20 【従来の技術】例えば、スロットマシン或いはパチスロと称される遊技機は、正面の表示窓内に複数の図柄（シンボル）を表わした回転リールを複数配列することで機械的に構成した可変表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示することで電気的に構成した可変表示装置を有し、遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が可変表示装置を駆動して各リールを回転させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により各リールの回転を順次停止させた時、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組み合わせ（入賞図柄）になった場合にコイン等の遊技媒体を払い出すことで遊技者に利益を付与するもので、主にスロットマシンでは、遊技機の内部処理で入賞に当たった場合（具体的には、マイコンでの乱数抽出による抽選で当選したとき）には、回転しているリールが停止した時に入賞図柄を表示部の有効ライン上に揃うように構成している。

30 【0003】しかし、遊技機の内部処理によって遊技の結果（勝敗）がすべて決定されてしまうと、遊技結果に遊技者の技量が反映せず、熟練者は遊技を行う意欲が減退し、遊技自体も単調になって飽きられやすいという問題が生ずる。

【0004】そこで、このような遊技の問題点を解消すべく、可変表示装置とは別の表示装置を設けることにより、通常の遊技とは別の遊技を行うことが考えられ、特開昭 61-113488 号公報では、スロットゲームによる数字表示を「ビンゴゲーム」の選択数字として用い、スロットゲームを用いることにより、その後に展開するビンゴゲームのスピード感を高めるというスロット・ビンゴゲーム機が提案されている。

【0005】

40 【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記公報に開示されたゲーム機においては、単にビンゴゲームの補助的機能としてスロットゲームを用いているだけであり、従来のスロットゲームにおける意欲減退や単調さの問題を解決するものではない。また、ビンゴゲームの

表示が固定表示のため変化に乏しく、別遊技が行われるのは可変表示部の有効ライン上に所定の図柄が揃った場合に限定しており、スロットマシンのような遊技機の遊技性を高めることはできていない。

【0006】本発明の目的は、遊技に必要な図柄を表示する可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技を行えるようにして遊技者の利益獲得の幅を広げると共に、その二次遊技は可変表示装置による可変表示の停止時の表示に対応して開始することで通常遊技と二次遊技を関連させ、遊技全体の興趣を一層高める遊技機を提供することである。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明の第1の態様は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する制御手段と、任意の画像を表示可能な表示手段とを具備し、該表示手段に表示される画像は、可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示であって、可変表示装置の可変表示の停止時の表示に対応して決定されることを特徴とする。

【0008】二次遊技の例としては、表示手段の表示画面上で所定の図柄が複数個、所定方向に並ぶか或いは所定位置の全部に表示された時、上り（役成立）となつて、所定の利益が遊技者に与えられるようなゲームが好適である。

【0009】表示手段としては、液晶、CRT、LEDなどの電氣的表示装置、或いは従来のスロットマシン等で用いられている回転リール構造の機械的表示装置を使用できる。従って、表示手段で表示される画像には、これらの表示装置で表現できる種々の文字や図形、動画或いは光の点滅等、電氣的に表示されるもののほか、リールの表面に描かれた図柄、模様なども含まれる。

【0010】第2の態様では、可変表示の停止時に特定の図柄が所定の位置に表示された時、二次遊技が開始される。

【0011】第3の態様では、可変表示装置は複数の図柄を縦方向に移動表示する変動表示部を横方向に複数並列配置して構成され、表示手段は、各変動表示部の停止時の図柄表示位置に対応した複数の升目を表示する表示画面を有する。

【0012】第4の態様では、可変表示装置は、複数の図柄を表示する複数の表示部を横方向に並列配置して構成され、表示手段は、複数の表示部の各々の位置に対応して横方向に並列配置された複数の升目を一組とし、その組を縦方向に複数配置して構成された升目を表示する表示画面を有する。

【0013】第5の態様では、表示手段は、二次遊技の開始後、可変表示の停止時に所定の図柄が出現する毎に、その所定の図柄と同じシンボル画像を上記表示画面における当該図柄の停止表示位置に対応した升目の中に

表示し、この升目の中がすでにシンボル画像が表示されている時は新たに表示しない。

【0014】第6の態様では、所定の図柄は複数の図柄の中で定めたものとする。

【0015】第7の態様では、上記のように所定の図柄と同じシンボル画像を表示する表示画面が所定の終了条件を満たした時、遊技者に利益を与えることとする。

【0016】第8の態様では、遊技者に与えられる利益は上記所定の図柄の種類によって異なるものとする。

【0017】第9の態様では、上記所定の終了条件は、表示画面上の予め定めた升目が所定のシンボル画像で埋まった状態である。

【0018】第10の態様では、上記表示画面が所定の終了条件を満たした後、制御手段により表示画面を初期画面に戻すリセット処理を行う。このリセット処理には、表示画面上の升目を埋めたシンボル画像を全て消去する全消去処理、或いは全消去処理後に任意の升目にシンボル画像を表示する初期条件設定処理がある。

【0019】

20 【作用及び効果】本発明の第1の態様によれば、遊技時には、制御手段が可変表示装置の可変表示を制御する。そして、可変表示の停止時に表示される図柄により、遊技結果が入賞あるいは非入賞（いわゆる「ハズレ」）となって現れる。表示手段では、このような可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示を行うが、その表示は可変表示の停止時の表示に対応して決定される。従って、遊技者にとっては、可変表示装置での遊技の他に二次遊技の機会が与えられることに加えて、通常遊技の結果がハズレであっても、その結果が二次遊技を開始するものであれば、利益獲得を期待できる。

30 【0020】第2の態様によれば、可変表示の停止時に特定の図柄が所定の位置に表示された時、二次遊技を開始するので、遊技者は、可変表示装置における通常の遊技が利益を獲得できる状態にならないと予測されるときは、二次遊技に期待して、特定の図柄が停止するように可変表示を注目するようになる。また、遊技場側にとっても、特定の図柄の出現頻度の調整により、二次遊技の行われる頻度を容易に調整できる。

40 【0021】第3の態様によれば、可変表示装置は、横方向に並列配置した複数の変動表示部を有し、表示手段は各変動表示部の停止時の図柄表示位置に対応した複数の升目を表示する表示画面を構成し、第4の態様によれば、可変表示装置は、複数の図柄を横方向に並列配置して表示する複数の表示部を有し、表示手段は、複数の表示部の各々の位置に対応して横方向に並列配置された複数の升目を一組とし、その組を縦方向に複数配置した升目を表示する表示画面を構成しているので、可変表示装置での遊技結果に対応した二次遊技が可能となる。

50 【0022】第5の態様によれば、二次遊技が開始されると、可変表示の停止時に所定の図柄が出現する毎に、

その所定の図柄と同じ図柄のシンボル画像が、可変表示装置における所定の図柄の停止表示位置に対応した表示画面の升目の中に表示されるので、可変表示装置による通常遊技の結果が二次遊技に反映されると共に、通常遊技の結果が利益の得られる結果であるかないかは別に、所定の図柄が表示されていれば表示手段における二次遊技が進行する。このため、可変表示装置における通常遊技で利益が得られない結果が続いたとしても、二次遊技を開始させる所定の図柄の表示に注目することにより、全体として、遊技者の遊技に対する意欲が損われずに済む。また、二次遊技が進行して利益の得られる状態が近くなると、通常遊技において所定の図柄の出現を期待するので、停止図柄に対する期待感が高まる。

【0023】第6の態様によれば、二次遊技に用いられる図柄は、通常遊技における複数の図柄の中から決められるので、1つの図柄に固定されず、種々の図柄を採用できる。これにより、遊技の内容に変化を持たせることができる。

【0024】第7の態様によれば、二次遊技の結果は、所定の図柄と同じシンボル画像を表示する表示画面が所定の終了条件を満たせば、遊技者が利益を得られる状態となるので、二次遊技の表示画面は、通常遊技における可変表示の停止時に表示される所定の図柄の履歴に関連したものとなり、その履歴の途中で終了する条件を適宜設定することにより、遊技者に利益を与える入賞態様を任意に定めることができる。

【0025】第8の態様によれば、上記のように二次遊技の表示画面が所定の終了条件を満たしたとき遊技者が得られる利益は図柄の種類によって異なるので、変化のある二次遊技を提供することができると共に、各図柄の出現頻度の調整により、二次遊技による利益配当を容易に調整することができる。

【0026】第9の態様によれば、所定の終了条件は、表示画面上の予め定めた升目が所定のシンボル画像で埋まった状態であるので、遊技者は、シンボル画像を表示している升目の位置やその個数から、二次遊技の結果として、遊技者にとって利益の得られるシンボル画像表示状態（二次遊技完成状態）まで近いかどうかを容易に見極めることができる。

【0027】第10の態様によれば、二次遊技の表示画面が所定の終了条件を満たした後、制御手段は表示画面を初期画面に戻すリセット処理を行う。このリセット処理が、表示画面上の升目を埋めた画像を全て消去する全消去処理の場合、遊技者は、上記二次遊技完成状態になるまで遠いことがわかる。

【0028】上記リセット処理が、全消去処理後、任意の升目にシンボル画像を表示する初期条件設定処理である場合は、例えば、初期画面が二次遊技完成状態に近い場合（高条件画面）、遊技者にとっては有利な状態であるため、二次遊技による利益の払出しがされた後であ

ても、次の利益獲得に期待を持続できる。

【0029】上記リセット処理で設定される初期画面は、画像の種類や個数、表示位置の違いで、二次遊技完成状態に近いかわかる高条件、中条件、低条件の画面として予め定めておき、各条件の出現頻度を調整することにより、二次遊技の進行とその結果に変化を持たせることができる。

【0030】更に、本発明によれば、通常の遊技において可変表示時に表示される二次遊技に必要な図柄の出現頻度を調整することにより、遊技全体の入賞確率及び利益配当を容易に調整することができる。

【0031】

【発明の実施の形態】図1は、本発明の一実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図である。このスロットマシン1は、遊技媒体としてコイン、メダル又はトークンなどを用いて遊技する遊技機であるが、以下ではコインを用いるものとして説明する。

【0032】スロットマシン1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、横に並んだ3つの表示窓3L、3C、3Rが設けられ、各表示窓の中央（入賞ライン14上）及び上下のいずれかの位置に種々の図柄（シンボル）が表示される（図8～図10参照）。これらの図柄は、図2に示すように、表示窓3L、3C、3Rに対応してキャビネット2の内部に配置した3つの回転リール4L、4C、4Rの円周面を形成するシートの表面に描かれている。図2の例では、各シートの表面の長さ方向に22個の位置が設定され、奇数の位置に後述の「トリガシンボル」となる“\$”、入賞図柄の組合せを構成する“7”、その他のシンボルが配置されると共に、偶数の位置は「ブランク」（空白）となっている。

【0033】このようなシートを円周面に巻いた回転リールは、本発明の遊技機における可変表示装置を構成する変動表示部材の一例の機械的変動表示手段である。変動表示部材の他の例としては、CRTや液晶の表示画面に種々の図柄や画像を表示する電気的変動表示手段がある。

【0034】上記キャビネット2の側面部には、遊技者の操作により上記リールを回転させるためのスタートレバー5が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0035】キャビネット2の正面部の表示窓の下方中央には、本発明における表示手段の一例としての液晶表示器6が配置されている。この液晶表示器6は、図7に示すように、縦横のラインで9個の升目を形成した表示画面6aを表示する。各升目は、液晶表示器6の上部に設けられた表示窓3L、3C、3Rを正面から見たとき、各リール4L、4C、4Rの停止時に表示される、二次遊技用の図柄（トリガシンボル又は他の特定のシンボル）の表示位置に対応して、その図柄と同じシンボル画像を表示するように配置されている。

【0036】液晶表示器6の下方には、遊技媒体であるコイン（或いはメダル）を入れるコイン投入口7、上記スタートレバー5の操作とは別に押しボタン操作で前記リールを始動するためのスピンスイッチ8、1回の押しボタン操作により、クレジットされているコインのうち1枚だけをゲームに賭けるための1-BETスイッチ9、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のコインを賭けるための最大BETスイッチ10、遊技者が獲得したコインのクレジット/払い出しを押しボタン操作で切り換えるC/Pスイッチ11が配置され、キャビネット2の正面下部には、C/Pスイッチ11の切換えにより正面下部のコイン払出口12から払い出されるコインを貯めるコイン受け部13等が配置されている。

【0037】図3は、スロットマシン1における遊技処理動作を制御する制御部と、これに電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示す。

【0038】この場合、制御手段は、マイコン20を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイコン20は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU21と、記憶手段であるROM22及びRAM23を含み、CPU21に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路24及び分周器25と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器26及び乱数サンプリング回路27とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイコン20内で、すなわちCPU21の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器26及び乱数サンプリング回路27は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0039】マイコン20のROM22には、スロットマシンの遊技制御のほか、後述の複数の表示画像を液晶表示器6の画面に表示する処理を実行するために必要な情報やデータが格納されている。

【0040】図3の回路において、マイコン20からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、前記リール4L、4C、4Rをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ15L、15C、15Rと、遊技媒体のコインを収納するホッパー（払い出しのための駆動部を含む）30と、前述の表示画面とがあり、それぞれモータ駆動回路31、ホッパー駆動回路32、液晶駆動回路16を介してCPU21の出力端に接続されている。これらの駆動回路は、CPU21から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0041】また、マイコン20が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段として、コイン投入口7に投入されたコインを検出するコインセンサ7S、スタートレバー5の操作を検出する

スタートスイッチ5S、スピンスイッチ8、1-BETスイッチ9、最大BETスイッチ10、C/Pスイッチ11、可変表示装置のリール回転検出器からのパルス信号を受けて各リールの位置を検知するための信号をCPU21へ供給するリール位置検出回路34、及び、ホッパー30から払い出されたコインを検出するコイン検出部35の計数値が指定された枚数データに達した時にコイン払出し完了を検知するための信号をCPU21へ供給する払出し完了信号回路36が、CPU21の入力端に接続されている。

【0042】図3の回路において、乱数発生器26は、所定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路27は、スタートレバー5が操作された後、適当なタイミングで乱数サンプリングを行う。サンプリングされた乱数は、ROM22内の記憶部に格納されている予め定めた入賞領域に属しているか否かが判定され、入賞領域に属していれば「入賞リクエスト信号」を発生する。

【0043】リール4L、4C、4Rの回転が開始された後、ステッピングモータ15L、15C、15Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はRAM23の所定エリアに書き込まれる。リール4L、4C、4Rからは各々の一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路34を介してCPU21に入力される。CPU21は、こうして得られたリセットパルスにより、RAM23に格納した駆動パルス計数値を“0”にクリアする。これにより、RAM23内には、各リール4L、4C、4Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0044】上記のようなリール4L、4C、4Rの回転位置と図柄とを対応づけるため、「図柄テーブル」がROM22に格納されている。ROM22には、「入賞図柄組合せテーブル」も格納されている。この入賞図柄組合せテーブルで、入賞となる図柄の組合せと、入賞のコイン配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとが対応づけられる。入賞図柄組合せテーブルは、リール4L、4C、4Rの制御を行っている時、及び全リール停止後の入賞確認を行う時に参照される。更に、ROM22には、液晶表示器6に後述の第2ゲームを行うための複数の表示画像データ及びリール4L、4C、4Rにおける図柄の表示位置に合わせて表示図柄と同じ画像を表示可能にするための画像テーブルが格納されている。

【0045】図4、図5及び図6は、回転リール4L、4C、4Rにおける通常のゲーム（一次遊技）及び液晶表示器6における通常のゲームとは別に行われるゲーム（二次遊技）についての動作の処理手順を示すフロー図である。図中ST1、ST2、…は、手順（ステップ）の番号を示す。

【0046】この処理は、スロットマシン1の遊技制御手段であるマイコン20のCPU21で実行されるが、

10

20

30

40

50

液晶表示器6のような表示手段自体が表示制御部としてのCPUを備えた場合には、そのCPUが、遊技制御手段としてのCPU21からの表示指令（例えば、入賞の種類又はハズレに対応した表示指令）に応じて表示画像を決定するようにしてもよい。

【0047】図4において、初めに遊技機（スロットマシン1）の電源がオンで、遊技者が所定の操作をする、すなわち、コイン投入口7にコインを投入し（ST1）、1-BETスイッチ9又は最大BETスイッチ10の操作後スタートレバー5又はスピンスイッチ8を操作すると（ST2）、リール4L、4C、4Rが回転して可変表示を開始する（ST3）。この時、乱数サンプリングにより抽出した乱数に基づいて入賞／非入賞の判定及び停止図柄の決定をする（ST4）。そして、「入賞リクエスト信号」が発生したかどうかを判定し（ST5）、その判定結果に応じて、回転中のリール4L、4C、4Rの停止制御を行う。すなわち、「入賞リクエスト信号」が発生したときは、入賞となる図柄組合せを表示するように停止制御を行い（ST6）、「入賞リクエスト信号」が発生していなければ、「ハズレ」となる図柄組合せを表示するように停止制御を行う（ST7）。

【0048】上記の処理において、ST3の可変表示は、CPU21がモータ駆動回路31に駆動信号を送り、ステッピングモータ15L、15C、15Rを駆動してリール4L、4C、4Rを回転することにより実現される。また、ST4の入賞判定は、適宜のタイミングで乱数発生器26から乱数をサンプリングし、抽出した乱数の値が予め定めた入賞領域に属しているか否かを判定することにより、実現される。そして、入賞と判定された場合には、CPU21は、入賞の種類に対応した図柄表示位置にリール4L、4C、4Rを停止制御する信号をモータ駆動回路31に送る。これにより、ST6又はST7の停止制御が実現される。CPU21は、入賞と判定した場合には、入賞の種類に対応したコイン払出し指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定個数のコインの払出しを行う（ST8）。その際、コイン検出部35は、ホッパー30から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された枚数データに達した時点で、払出し完了信号回路36がCPU21に払い出し完了信号を入力する。これにより、CPU21は、ホッパー駆動回路32を介してホッパー30の駆動を停止し、コインの払い出し処理を終了する。

【0049】また、CPU21は、上記入賞判定と同時に、液晶表示器6における二次遊技が開始されているかどうかの判定を行う（ST9）。ここで、二次遊技は、「トリガシンボル」として予め定めた特定図柄（例えば“\$”）が表示窓3L、3C、3Rの中央の入賞ライン14上に出現した時、開始されるので、既に入賞ライン14上にトリガシンボルが停止表示されたことがあるな

らば、二次遊技が開始されていると判定される。

【0050】上記ST9の判定で二次遊技が開始されていない場合は、図5に示すように、CPU21は、表示窓3L、3C、3Rの中央の入賞ライン14上にトリガシンボルを停止表示するかどうかを判定する（ST10）。この判定は、前記ST4の入賞判定で決定された停止図柄による。その結果“NO”であれば、上記ST9の判定に戻る。従って、下記のように入賞ライン14上にトリガシンボルを停止表示するまで二次遊技は開始されない。

【0051】一方、ST10において入賞ライン14上にトリガシンボルを停止表示すると判定したときは、「二次遊技開始リクエスト信号」を発生し（ST11）、表示窓3L、3C、3Rのいずれかの入賞ライン14上にトリガシンボル（例えば“\$”）を停止表示すると共に、液晶表示器6の表示画面6aにおいて上記トリガシンボルの表示位置に対応した位置の升目に、そのトリガシンボル（或いは他の特定のシンボルでもよい）と同じシンボル画像を表示する。これにより、液晶表示器6における二次遊技が開始された状態となる（ST12）。その後、上記ST9の判定に戻る。

【0052】上記ST9の判定で二次遊技が開始されている場合は、図6に示すように、表示窓3L、3C、3R内の中央、上下のいずれかの位置に特定図柄（トリガシンボル或いは他の特定のシンボル）を停止表示するかどうかの判定を行う（ST20）。そして、“NO”であれば、上記ST9の判定に戻る。

【0053】一方、ST20において表示窓3L、3C、3R内に特定図柄を表示すると判定したときは、その特定図柄の停止表示位置に対応する、液晶表示器6の表示画面6a内の升目が、その中にシンボル画像を表示していない（空白になっている）かどうかの判定を行い（ST21）、既にシンボル画像が表示されている（空白でない）時は、上記ST9の判定に戻る。しかし、対応する升目が空白であるときは、表示窓3L、3C、3R内に特定図柄が停止表示された時点で、対応する升目にシンボル画像を表示する（ST22）。

【0054】次に、二次遊技終了条件が達成されたかどうかを判定する（ST23）。二次遊技終了条件としては、例えば、次の条件のいずれか或いは全部を採用してもよい。

【0055】1. 表示画面6aにおける9個の升目が全てシンボル画像で埋まった状態（二次遊技画面の完成状態）になること。

【0056】2. 9個の升目のうち特定の複数の升目の中に、特定のシンボル画像が表示されること。

【0057】3. 9個の升目のうち特定の行（横方向）、列（縦方向）又は斜め方向に並ぶ3個の升目の中に、特定のシンボル画像が表示されること。この条件を採用した場合は、二次遊技は「ビンゴゲーム」と同様の



ゲームとなる。

【0058】上記ST23の判定で“YES”であれば、コイン払出し指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定枚数のコインの払出しを行う(ST24)。ここで払い出されるコインの枚数は、一定数に固定してもよいが、上記1.~3.の条件によって異ならせる(例えば、上記1.の条件が達成された時、最大枚数100)と、二次遊技の興趣が更に高められる。

【0059】上記ST23の判定で“NO”であれば、図4のST9の判定に戻る。

【0060】コイン払い出し後、CPU21は、表示画面6aについてリセット処理を行うことにより、次に行われるゲームに備える。すなわち、表示画面6aの初期状態として予め用意した複数の初期画面(リセット画面)の中から任意に選択する「リセット画面選択処理」を行い(ST25)、表示画面6aを選択したリセット画面に切り換える「リセット処理」を行って(ST26)、遊技終了となる。

【0061】上記リセット画面選択処理では、乱数サンプリングにより抽出した乱数の値に基づいて予め定めたリセット画面のうちどのリセット画面にするかを決定する。また、上記リセット処理は遊技者の手動選択でも行えるように、別途操作部を設けてもよい。

【0062】上記リセット画面としては、例えば図11に示すように、(A)オールクリア画面、(B)高条件画面、(C)中条件画面、(D)低条件画面など、複数種類の画面が用意され、ROM22の中に格納されている。この例では、(A)オールクリア画面は、表示画面6aの升目の中に全く画像を表示しない状態である。

(B)高条件画面は、特定図柄と同じシンボル画像を表示画面6aの升目の中に多く表示し、9個の升目の中が全て埋まるまでが近い状態であり、遊技者にとっては非常に有利である。(C)中条件画面は、9個の升目の中が全てシンボル画像で埋まるまで高条件画面よりも遠い状態である。(D)低条件画面は、9個の升目の中が全てシンボル画像で埋まるまで更に遠い状態であるが、上記オールクリア画面よりは有利であることを示す。

【0063】これら種々のリセット画面を任意に表示することにより、二次遊技において遊技状態が完成した後も、遊技者は次のゲームを開始するに当たって、有利なリセット画面が表示されるように期待感を抱くことができる。

【0064】次に、前述のように表示窓3L、3C、3Rに表示される図柄と、液晶表示器6の表示画面6aの升目の中に表示されるシンボル画像について説明する。

【0065】図7は、3つの表示窓内のリール4L、4C、4Rが回転中で、表示画面6aの升目の中には全くシンボル画像を表示していない状態を示す。

【0066】図8は、3つのリール4L、4C、4Rが回転を停止した時の状態を示す。この時、トリガシンボ

ルとして、例えば特定図柄“\$”を定めていたとすれば、左側の表示窓3L内において特定図柄“\$”が入賞ライン14上に停止したので、前述のように二次遊技の開始が開始されると共に、表示画面6aの左中段の升目の中に“\$”のシンボル画像が表示される。

【0067】図9は、二次遊技開始後、3つのリール4L、4C、4Rが回転を停止した時、特定図柄“\$”が左右の表示窓3L、3Rに表示された状態を示す。詳しくは、特定図柄“\$”は、左側の表示窓3L内では上方位置に停止し、右側の表示窓3R内では下方位置に停止している。この時、表示画面6aでは、既に左中段の升目の中に“\$”が表示されているのに加えて、左右の表示窓3L、3Rにおける特定図柄“\$”の表示位置に対応した升目の中に“\$”のシンボル画像が表示される。

【0068】図10は、図9の表示後に再び3つのリール4L、4C、4Rが停止した時、左側の表示窓3L内の中央位置に再び“\$”が表示された状態を示す。この時、表示画面6aでは、既に左中段の升目の中に“\$”が表示されているので、その表示は変わらない。

【0069】このように、表示画面6aでは、表示窓3L、3C、3R内に特定図柄“\$”が停止表示される毎に、その表示位置に対応した升目の中にシンボル画像“\$”が表示される。特に、図10の表示画面では、二次遊技の終了条件を「ビンゴゲーム」とするならば、真ん中の升目の中にシンボル画像“\$”が表示されると、「ビンゴゲーム」の上りとなり、遊技者に所定枚数のコインが払い出される。

【0070】ここで、二次遊技用の図柄として、図8~図10に示す“\$”のような特定図柄を別途用意するのではなく、従来の遊技に使用している図柄、例えば図12に示すように“7”等のシンボルを利用して二次遊技を行ってもよい。

【0071】また、二次遊技を1種類の図柄だけで行うのではなく、数種類の図柄を用いて行ってもよい。例えば図13に示すように、二次遊技用の図柄として“\$”(PT1)、“7”(PT2)、“3BAR”(PT3)、“2BAR”(PT4)の4種類の図柄を予め定め、図柄の種類によって利益配当が異なるようにする。すなわち、表示画面6aの升目がシンボル画像で埋まったときに払い出されるコインの枚数を、“\$”(PT1)の場合は100枚、“7”(PT2)の場合は50枚、“3BAR”(PT3)の場合は10枚、“2BAR”(PT4)の場合は5枚というように設定できる。

【0072】図14及び図15は、このような複数の図柄を用いた場合の動作処理手順を示す。この処理手順は、前述した図3のST9において二次遊技が開始されているかどうかの判定後、図5及び図6とは一部異なる処理として実行される。

【0073】具体的には、上記ST9で二次遊技が開始されていないと判定された場合は、図14に示すよう

10

20

30

40

50

に、まず、表示窓 3 L、3 C、3 R の中央の入賞ライン 1 4 上に、二次遊技開始のトリガシンボルとして予め決定しておいた特定図柄（例えば、図柄“\$”）を表示するかどうかを判定し（ST 3 0）、“YES”のとき、二次遊技で使用する図柄の選択処理が行われる（ST 3 1）。ここで、二次遊技で使用する図柄とは、上記の図 1 3 に示した“\$”（PT 1）、“7”（PT 2）、“3 BAR”（PT 3）、“2 BAR”（PT 4）のような予め二次遊技用の図柄として定められた図柄で、この中から使用する図柄を決定する。二次遊技で使用する図柄を決定したら、「二次遊技開始リクエスト信号」を発生し（ST 3 2）、表示窓 3 L、3 C、3 R のいずれかの入賞ライン 1 4 上にトリガシンボルを停止表示すると共に、液晶表示器 6 の表示画面 6 a 上でトリガシンボルの表示位置に対応した升目に、そのトリガシンボルと同じシンボル画像を表示する。これにより、液晶表示器 6 における二次遊技が開始された状態となる（ST 3 3）。その後、図 4 の ST 9 の判定に戻る。

【0 0 7 4】一方、上記 ST 9 で二次遊技が開始されていると判定された場合は、図 1 5 に示すように、ST 4 0 において、表示窓 3 L、3 C、3 R に上記 ST 3 1 で選択した二次遊技用図柄を表示するかどうかの判定を行う。そして“NO”であれば、上記 ST 9 の判定に戻る。

【0 0 7 5】一方、ST 4 0 において表示窓 3 L、3 C、3 R 内に二次遊技用図柄を表示すると判定したときは、その図柄に対応する、液晶表示器 6 の表示画面 6 a 内の升目表示部において、図柄の停止表示位置に対応する升目がシンボル画像を表示していない（空白になっている）かどうかの判定を行い（ST 4 1）、既にシンボル画像が表示されている（空白でない）時は、上記 ST 9 の判定に戻る。しかし、対応する升目が空白であるときは、表示窓 3 L、3 C、3 R 内に二次遊技用図柄が停止表示された時点で、対応する位置の升目にシンボル画像を表示する（ST 4 2）。

【0 0 7 6】次に、二次遊技終了条件が達成されたかどうかを判定する（ST 4 3）。二次遊技終了条件は、前記 1.~3. のような条件とする。

【0 0 7 7】上記 ST 4 3 の判定で“YES”であれば、コイン払出し指令信号をホッパー駆動回路 3 2 に供給してホッパー 3 0 から所定枚数のコインの払出しを行う（ST 4 4）。ここで払い出されるコインの枚数は、選択した二次遊技用図柄の種類や上記二次遊技終了条件によって異ならせるものとする。

【0 0 7 8】上記 ST 4 3 の判定で“NO”であれば、図 4 の ST 9 の判定に戻る。

【0 0 7 9】コイン払い出し後、CPU 2 1 は、表示画面 6 a についてリセット処理を行うことにより、次に行われるゲームに備える。すなわち、表示画面 6 a の初期状態として予め用意した複数の「リセット画面」の中

ら任意に選択する「リセット画面選択処理」を行い（ST 4 5）、表示画面 6 a を選択したリセット画面に切り換える「リセット処理」を行って（ST 4 6）、遊技終了となる。

【0 0 8 0】リセット画面は、選択した二次遊技用図柄の種類により、前述の図 1 1（A）オールクリア画面、（B）高条件画面、（C）中条件画面、（D）低条件画面等のいずれかに決定する。

【0 0 8 1】なお、上記のように数種類の図柄を用いて二次遊技を行う場合において、二次遊技開始後であっても、ゲーム毎に二次遊技用図柄選択処理（図 1 4 の ST 3 1 における処理と同一）を図 1 5 の ST 4 0 における処理の前に行うようにしてもよい。この場合遊技者は、どの種類のシンボル画像が表示画面 6 a 内の升目表示部をより多く占拠するかについて興味を引き付けられ、二次遊技の終了まで注目するようになる。

【0 0 8 2】また、上記のように数種類の図柄を二次遊技用の図柄とする場合において、複数の表示画面（例えば、図 1 3 の 4 種の異なる図柄毎に升目表示部（PT 1 ~ 4））を設けることにより、複数の図柄（トリガシンボル）に対する二次遊技を同時に進行するようにしてもよい。

【0 0 8 3】この場合、トリガシンボルが入賞ライン上に停止してから二次遊技を開始可能にする必要はなく、とにかく所定の図柄が表示されたら、升目を埋めるようにする。これにより遊技をしていない第三者にとっては、升目上のシンボル画像の埋まり状態を見れば、当たりへの期待度があるとどのくらいであるかが、一目瞭然となる。

【0 0 8 4】上記実施例は、スロットマシンであるが、本発明は、可変表示装置でポーカー遊技を行うビデオポーカー（ゲーム機）にも適用できる。図 1 6 ~ 図 1 8 は、その遊技表示画面の例を示す。

【0 0 8 5】図 1 6 は、可変表示装置のビデオ画面 3 7 上の横方向に並列配置された 5 つのカード表示部（ ） ~ （ ） に 5 種類のゲームカードを表示している。そして、ビデオ画面 3 7 の下側には、本発明における表示手段の一例の液晶表示器 6 が配置され、縦横のラインで 2 5 個の升目を形成した表示画面 6 b を表示する。この升目 5 個からなる横 1 列の表示部分はカード表示部（ ） ~ （ ） に対応しており、二次遊技用の図柄（トリガシンボル又は他の特定のシンボル）を有するゲームカードの表示位置に対応して、その図柄と同じシンボル画像を表示する。この升目 5 個からなる横 1 列の組を縦に複数配置して 5 組（（a） ~ （e））の升目で表示画面 6 b を形成している。

【0 0 8 6】図 1 6 においては、二次遊技用の図柄を有するゲームカードをカード表示部（ ） ~ （ ） に表示しておらず（通常のポーカーゲーム用のゲームカードを表示している）、従って、表示画面 6 b 上には何も表示さ

れていない。

【0087】図17では、カード表示部( )に二次遊技用の図柄(ここでは、“星”図柄)を有するゲームカードを表示し、表示画面6b上には、これに対応して、正面から見て左から2番目の升目に二次遊技用の図柄と同じシンボル画像“星”を表示している。

【0088】その後のゲームで、再び二次遊技用の図柄を表示すれば、これに対応したシンボル画像を表示する升目は一つ下(2行目)の組(b)に移行する。図18では、カード表示部( )及び( )に二次遊技用の図柄“星”を有するゲームカードを表示しており、この表示に対応して表示画面6b上の2行目の組(b)の正面から見て左から3番目及び5番目の升目にシンボル画像“星”を表示している。

【0089】その後、5行目の組(e)にシンボル画像“星”を表示した時点の表示画面6bの表示状態で入賞を判別してゲームを終了するか、若しくはその後表示画面6b上の表示画像を残したまま再度1行目の組(a)から二次遊技を行うようにしてもよい。

【0090】ここで前者の場合の二次遊技の終了条件を「ビンゴゲーム」とするならば、縦、横又は斜め方向のいずれか1列にシンボル画像“星”が5個揃えば「ビンゴゲーム」の上りとなり、遊技者に所定枚数のコインを払い出し、上記スロットマシンと同様にリセット処理を行う。

【0091】後者の場合、上記スロットマシンと同様、既にシンボル画像“星”を表示している升目に対応するカード表示部に、再び図柄“星”を有するゲームカードが表示されてもその升目の表示は変わらず、全ての升目が埋まれば入賞とし、二次遊技を終了してリセット処理を行う。もちろん「ビンゴゲーム」と併用してもよい。

【0092】また、二次遊技の図柄に通常のボーカゲーム用の図柄(トランプのスベード等)を用いてもよい。

【0093】以上のように、可変表示による通常の遊技とは別に設けた表示画面における二次遊技は常に、可変表示が停止した時の表示状態がそのまま反映されるので、遊技全体としての興味が高まると共に表示画面での二次遊技は、可変表示において過去に表示された図柄の履歴表示と共に進行することも可能となり、遊技完成までが近いかな否かを知ることができる。また、どの図柄を表示すれば遊技が完成するのが一目で分かるので、非常に高い期待感と緊張感を持って遊技に臨むことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図。

【図2】可変表示装置を構成する回転リールの円周面に配置されるリールシート上の図柄配置の例を示す図。

【図3】図1のスロットマシンに用いられる回路構成を

示すブロック図。

【図4】実施例の制御動作の一部を示すフローチャート。

【図5】二次遊技が開始されていない場合の制御動作を示す、図4に続くフローチャート。

【図6】二次遊技が開始されている場合の制御動作を示す、図4に続くフローチャート。

【図7】可変表示開始後の表示状態と液晶表示器の表示シンボル画像を示す図。

10 【図8】可変表示停止時の表示状態と液晶表示器の表示シンボル画像を示す図。

【図9】二次遊技開始後における可変表示停止時の表示状態と、液晶表示器の表示画面にシンボル画像“\$”を表示したところを示す図。

【図10】二次遊技開始後における可変表示停止時の表示状態と、液晶表示器の表示画面に図9とは別の位置にシンボル画像“\$”を表示したところを示す図。

【図11】液晶表示器の表示画面におけるリセット画面の例を示す図。

20 【図12】二次遊技開始後における可変表示停止時の表示状態と、液晶表示器の表示画面にシンボル画像“7”を表示したところを示す図。

【図13】複数種類のシンボル画像を用いて二次遊技を行う場合、液晶表示器の表示画面における各シンボル画像による表示例を示す図。

【図14】複数種類のシンボル画像を用いて二次遊技を行う場合、二次遊技が開始されていないときの制御動作を示す、図4に続くフローチャート。

30 【図15】複数種類のシンボル画像を用いて二次遊技を行う場合、二次遊技開始後の制御動作を示す、図4に続くフローチャート。

【図16】別の実施例のビデオポーカーにおける可変表示装置と液晶表示器を示す図。

【図17】ビデオポーカーにおける二次遊技開始後の可変表示停止時の表示状態と、液晶表示器の表示画面にシンボル画像“星”を表示したところを示す図。

40 【図18】ビデオポーカーにおける二次遊技開始後の可変表示停止時の表示状態と、液晶表示器の表示画面に図17とは別の位置にシンボル画像“星”を表示したところを示す図。

【符号の説明】

1…スロットマシン、2…キャビネット、3L、3C、3R…表示窓、4L、4C、4R…リール、5…スタートレバー、6…液晶表示器、7…コイン投入口、8…スピンスイッチ、9…1-BETスイッチ9、10…最大BETスイッチ、11…C/Pスイッチ、12…コイン払出口、13…コイン受け部、14…入賞ライン、15L、15C、15R…ステッピングモータ、16…液晶駆動回路、20…マイコン、21…CPU、22…ROM22、23…RAM、24…クロックパルス発生回

17

18

路、25…分周器、26…乱数発生器、27…乱数サンプリング回路、30…ホッパー、31…モータ駆動回路、32…ホッパー駆動回路、34…リール位置検出回

\*路、35…コイン検出部、36…払出し完了信号回路、37…ビデオ画面。

【図1】

【図2】

FIG. 1

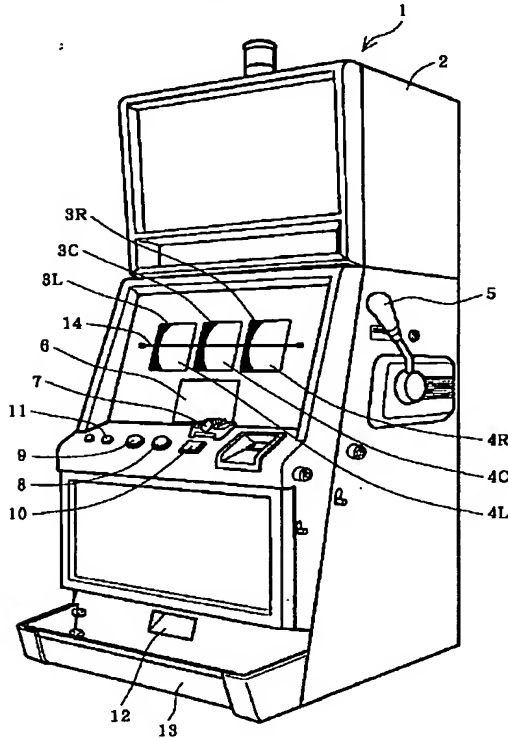


FIG. 2

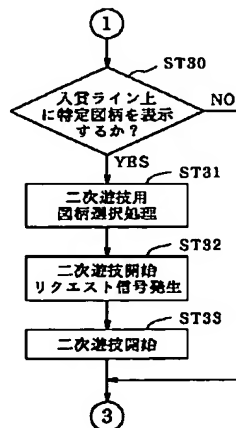
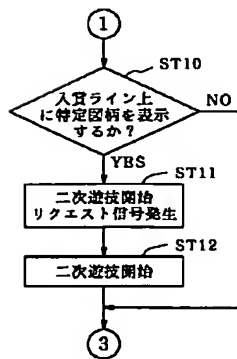
	リール 4L	リール 4C	リール 4R
1	\$	\$	\$
2	7	7	7
3	7	7	7
4	BAR	BAR	BAR
5	BAR	BAR	BAR
6	BAR	BAR	BAR
7	BAR	BAR	BAR
8	BAR	BAR	BAR
9	BAR	BAR	BAR
10	BAR	BAR	BAR
11	BONUS	BONUS	BONUS
12	BONUS	BONUS	BONUS
13	7	7	7
14	BAR	BAR	BAR
15	BAR	BAR	BAR
16	BAR	BAR	BAR
17	BAR	BAR	BAR
18	BAR	BAR	BAR
19	BAR	BAR	BAR
20	BAR	BAR	BAR
21	BAR	BAR	BAR
22	BAR	BAR	BAR

【図5】

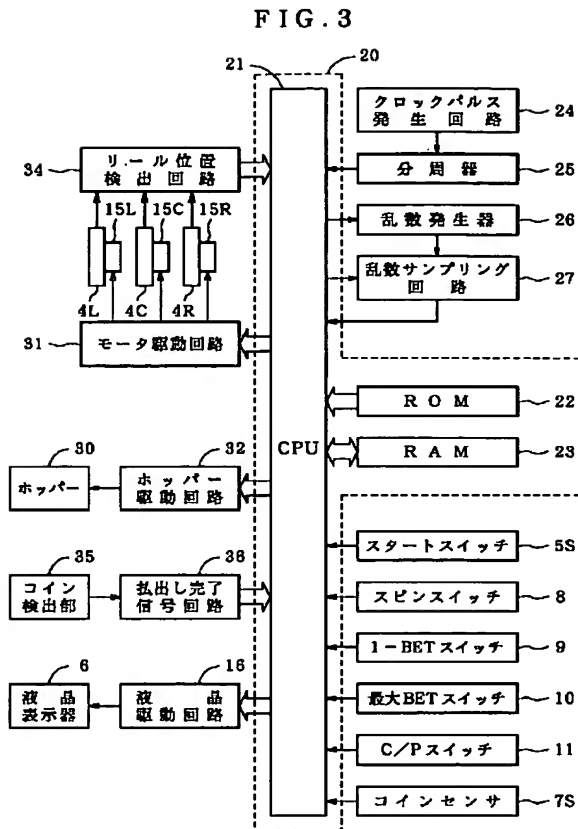
【図14】

FIG. 5

FIG. 14

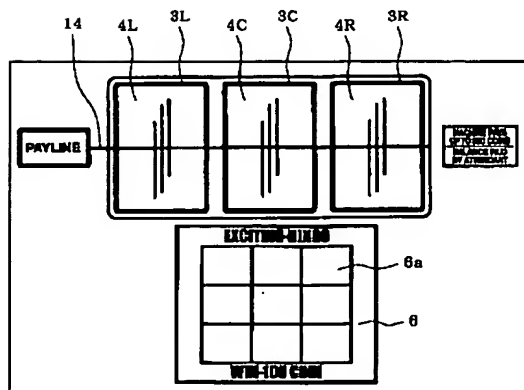


【図3】



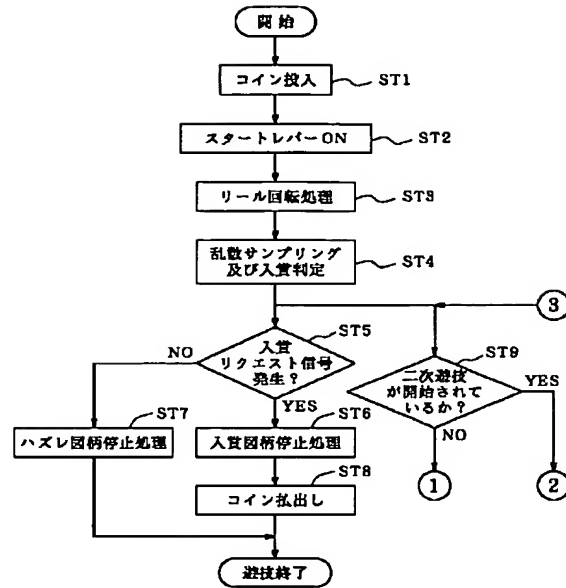
【図7】

FIG. 7



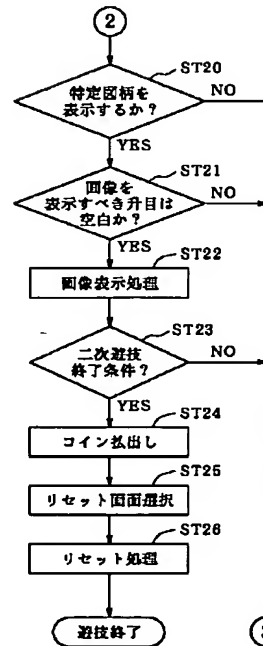
【図4】

FIG. 4



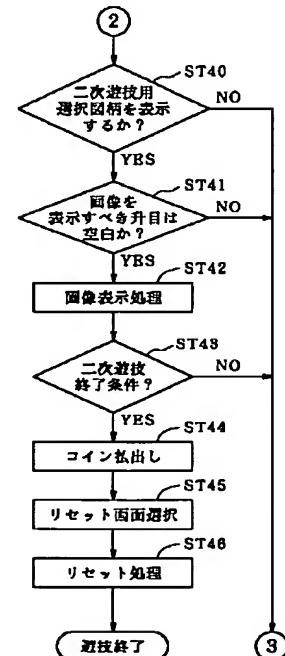
【図6】

FIG. 6



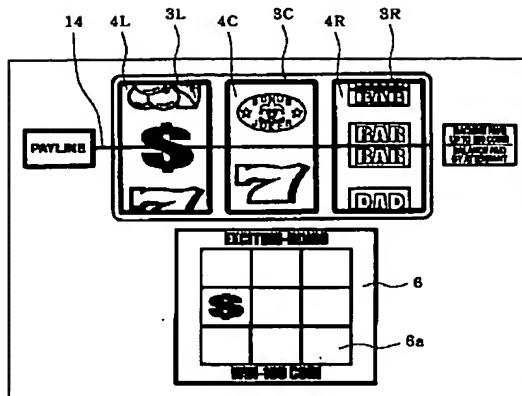
【図15】

FIG. 15



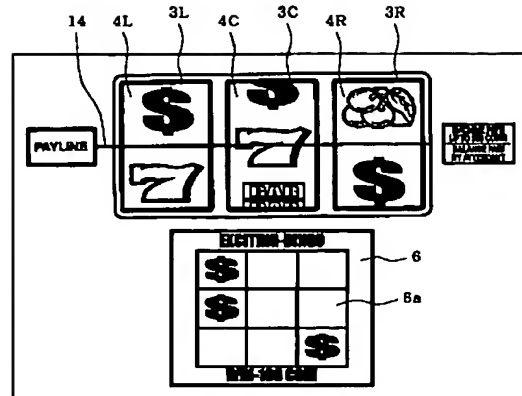
【図8】

FIG. 8



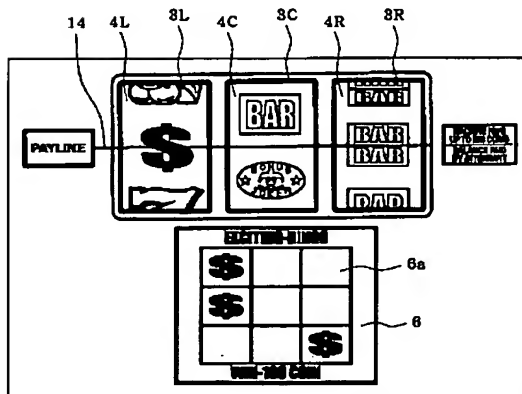
【図9】

FIG. 9



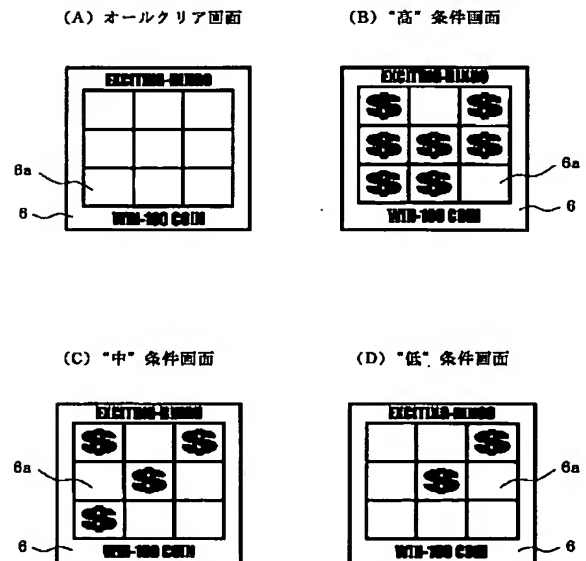
【図10】

FIG. 10



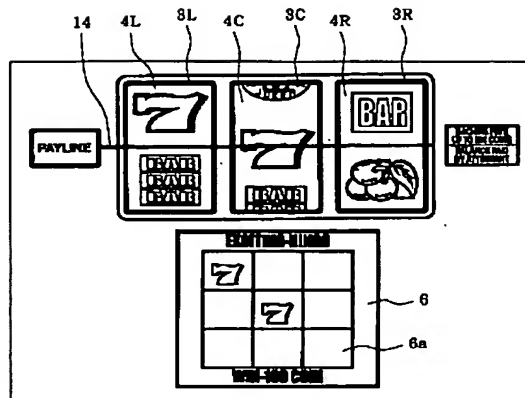
【図11】

FIG. 11



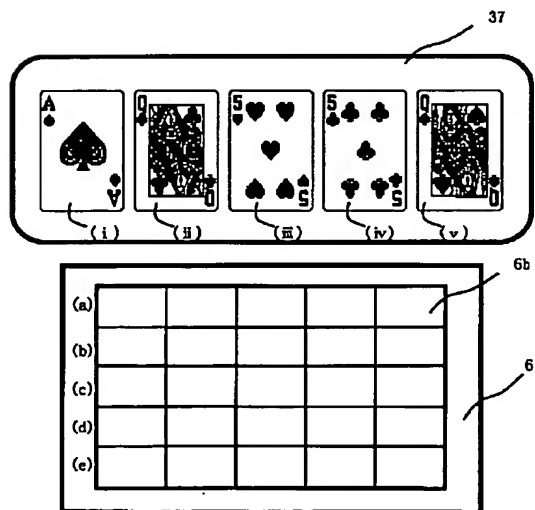
【図12】

FIG. 12



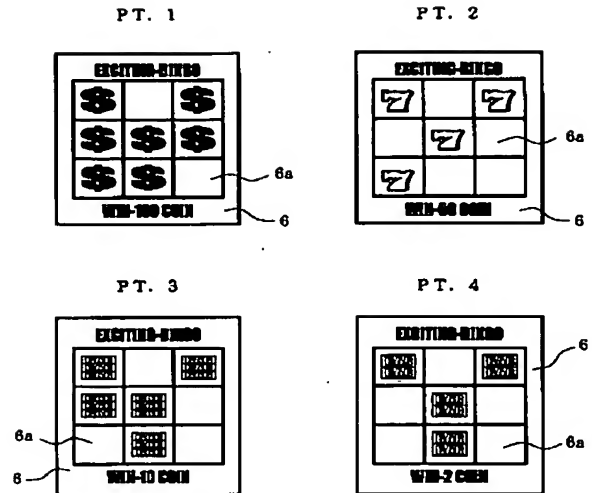
【図16】

FIG. 16



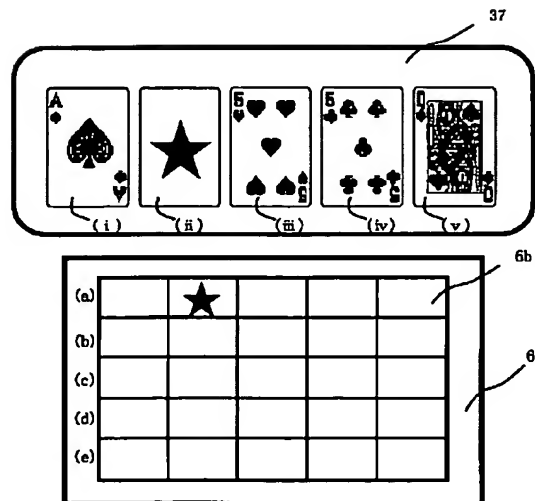
【図13】

FIG. 13



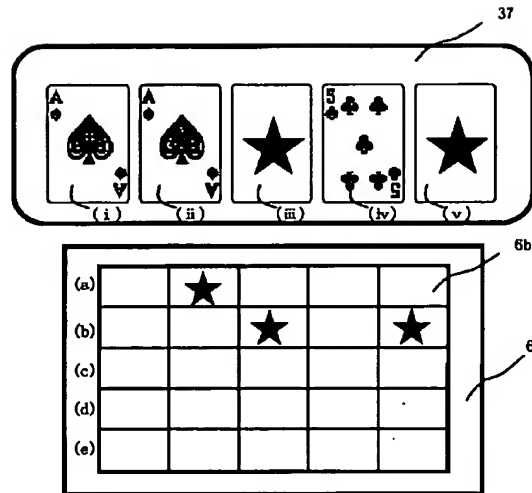
【図17】

FIG. 17



【図18】

FIG. 18



## 【手続補正書】

【提出日】平成11年3月1日

## 【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0085

【補正方法】変更

【補正内容】

【0085】図16は、可変表示装置のビデオ画面37上の横方向に並列配置された5つのカード表示部(i)～(v)に5種類のゲームカードを表示している。そして、ビデオ画面37の下側には、本発明における表示手段の一例の液晶表示器6が配置され、縦横のラインで25個の升目を形成した表示画面6bを表示する。この升目5個からなる横1列の表示部分はカード表示部(i)～(v)に対応しており、二次遊技用の図柄（トリガシンボル又は他の特定のシンボル）を有するゲームカードの表示位置に対応して、その図柄と同じシンボル画像を表示する。この升目5個からなる横一列の組を縦に複数配置して5組((a)～(e))の升目で表示画面6bを形成している。

## 【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0086

【補正方法】変更

【補正内容】

【0086】図16においては、二次遊技用の図柄を有するゲームカードをカード表示部(i)～(v)に表示しておらず（通常のポーカーゲーム用のゲームカードを表示している）、従って、表示画面6b上には何も表示されていない。

## 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0087

【補正方法】変更

【補正内容】

【0087】図17では、カード表示部(ii)に二次遊技用の図柄（ここでは、“星”図柄）を有するゲームカードを表示し、表示画面6b上には、これに対応して、正面から見て左から2番目の升目に二次遊技用の図柄と同じシンボル画像“星”を表示している。

## 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0088

【補正方法】変更

【補正内容】

【0088】その後のゲームで、再び二次遊技用の図柄を表示すれば、これに対応したシンボル画像を表示する升目は一つ下（2行目）の組(b)に移行する。図18では、カード表示部(iii)及び(v)に二次遊技用の図



柄“星”を有するゲームカードを表示しており、この表示に対応して表示画面6b上の2行目の組(b)の正面

から見て左から3番目及び5番目の升目にシンボル画像“星”を表示している。